Alex Kidd in Miracle World

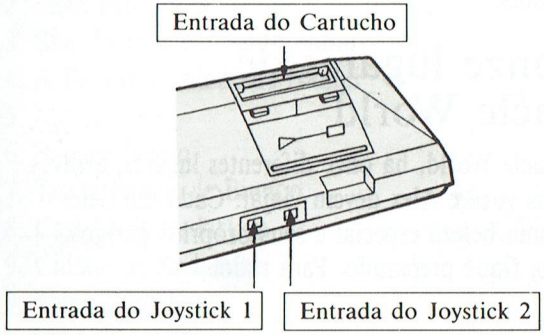
Viaje pelo Planeta Aries indo até a bela cidade de Radactian — e salve-a das garras do terrível Janken, o Grande!

SEGA®

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho ALEX KIDD no console (veja figura), conforme o manual de instruções do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para 1 Jogador: aperte o BOTÃO INÍCIO no Joystick 1. Para 2 Jogadores: aperte o BOTÃO INÍCIO no Joystick 2.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



A ação do jogo

Há muitos séculos, no Planeta Aries, vivia um menino chamado ALEX KIDD. Durante sete anos ele morou no Monte Eterno estudando Shellcore, uma antiga arte marcial que ensinava as pessoas a ser tão fortes que elas conseguiam quebrar grandes pedras com as próprias mãos.

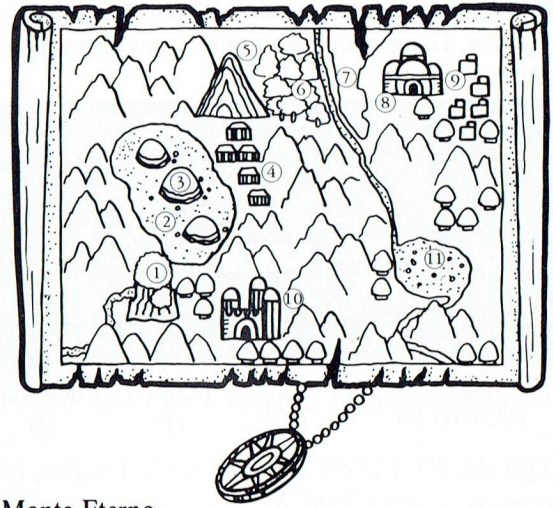
Certo dia, ao deixar o Monte Eterno para ir à sua terra natal espiritual, ele encontrou um moribundo que lhe fez uma revelação: a pacífica cidade de Radactian corria um grande perigo. Antes de exalar o último suspiro, o homem deu a ALEX o fragmento de um mapa e um medalhão feito com um pedaço da Pedra do Sol.

O que tudo aquilo queria dizer? O único jeito de descobrir seria viajar para o Miracle World e lá procurar as respostas.

Os onze lugares de Miracle World

Em Miracle World, há onze diferentes lugares, através dos quais você e Alex devem viajar. Cada um deles possui uma beleza especial e seus próprios perigos. Portanto, fique preparado. Para tudo!

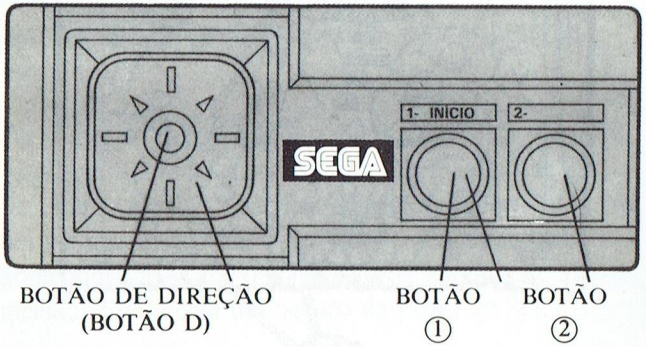
Estes são os 11 lugares:

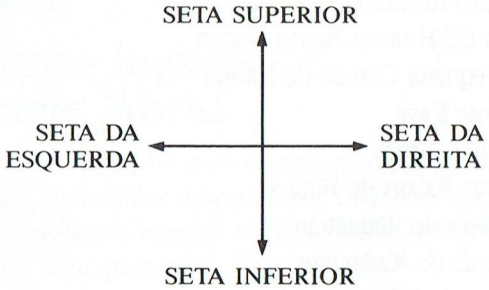


1. Monte Eterno
2. Lago Profundo
3. Ilha do Homem Santo Nurari
4. A Pequena Cidade de Namui
5. Monte Kave
6. Bosque Negro
7. Terras Baixas de Bingoo
8. Castelo de Radactian
9. Cidade de Radactian
10. Reino de Nibana
11. Lago Cragg

Assuma o controle!

A figura abaixo mostra a localização dos controles do seu Joystick. Grave bem esses nomes, pois eles vão reaparecer várias vezes.





PARA MOVIMENTAR PARA A DIREITA OU PARA A ESQUERDA

- Aperte a SETA DA DIREITA ou a SETA DA ESQUERDA.

PARA ALEX AGACHAR-SE

- Aperte a SETA INFERIOR.

PARA ALEX SALTAR

- Aperte o BOTÃO 1.

PARA ALEX SALTAR E DESTRUIR BLOCOS SOBRE ELE

- Aperte o Botão 1 e o Botão 2, simultaneamente.

PARA ALEX ESGUEIRAR-SE ENTRE OS BLOCOS

- Aperte rapidamente a SETA INFERIOR e, ao mesmo tempo, movimente para a ESQUERDA ou a DIREITA.

PARA ALEX DAR SOCOS OU ARREMESSAR CÁPSULAS

- Aperte o BOTÃO 2.

Quem é quem

Você é ALEX, mestre do Shellcore, vestido com um macacão vermelho.
Fazem parte de sua família e de seus amigos: Rei Thunder, o verdadeiro pai de Alex; o Santo Nurari, pai espiritual de Alex; Patrícia, mãe de Alex; Egle, irmão gêmeo de Alex; High Stone, rei de Nibana; e Princesa Lora, noiva de Egle. De vez em quando, você pode convocar este pessoal para ajudá-lo.

Alex

Rei Thunder

Santo Nurari

Patrícia

Egle

High Stone

Princesa Lora

Logo você descobrirá que Janken, o Grande, imperador do planeta Janbarik, é seu inimigo. O plano dele é invadir a bela cidade de Radactian e dominá-la para sempre.

Janken, o Grande, tem esse nome por causa de sua habilidade no "Jogo de Janken" — mais conhecido no mundo ocidental como o jogo da pedra, do papel e da tesoura.

Como todos os líderes maus, Janken, o Grande, possui um exército de devotados seguidores, entre os quais encontram-se: Parplin, o Perseguidor; Chokkinna, o Dissimulado; e Gooseka, o Trapaceiro. Ademais, Janken também tem muitos ajudantes do reino animal, tais como o Pássaro-monstro, o Cavalo-marinho, o Morcego, o Macaco, a Rã e muitos outros.

Janken, o Grande

Parplin

Chokkinna

Gooseka

A fim de impedir que Janken, o Grande, domine Radactian, você deve viajar através de Miracle World, derrotando o inimigo e todos os seus seguidores, à medida que avançar.

O que é o quê

Os blocos de pedra

Miracle World é feito de milhões de blocos de pedra. Daí a importância de uma arte marcial como o Shellcore.

Você deve utilizar a habilidade de Alex no Shellcore para destruir os blocos e avançar por entre eles. Mas, fique avisado desde já: *Nem todos* os blocos são destrutíveis. OBSERVAÇÃO: em cada um dos Onze Lugares os blocos que *não* podem ser destruídos possuem cores diferentes dos demais. Para descobri-los, aperte o BOTÃO 2.

Os tesouros.

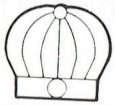
Existem cinco tesouros que você achará em vários pontos, ao longo de seu caminho. Esses tesouros ajudarão a trazer a paz para Radactian. A forma de seu aproveitamento será revelada, conforme o jogo se desenvolver.

Os tesouros são estes:

- O Medalhão da Pedra do Sol
- O Medalhão da Pedra da Lua
- A Coroa de Ouro — Possui poderes mágicos, mas não pode ser obtida sem os medalhões da Pedra do Sol e da Pedra da Lua.
- A Pedra Hirotta — Encerra a chave dos mistérios que cercam a Coroa de Ouro.
- Uma carta pessoal dirigida ao Reino de Nibana — Sem esta carta, determinados itens *não* podem ser conseguidos.

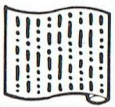
O Medalhão da Pedra do Sol

O Medalhão da Pedra da Lua



A Coroa de Ouro

A Pedra Hirotta

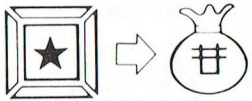


A carta pessoal dirigida ao Reino de Nibana

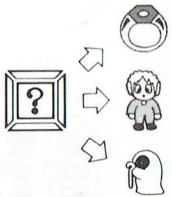
As caixas

Em sua jornada através de Miracle World, Alex descobre várias caixas estranhas. Cada caixa possui conteúdo variado e diferentes poderes. Algumas dessas caixas são benéficas, outras são extremamente perigosas. Eis o que há no interior das caixas:

- Sacos de Moedas de Ouro — O saco grande contém 20 ₩. O pequeno contém 10 ₩ (₩ é o símbolo da moeda existente no planeta Aries).



- O Bracelete do Poder — Utilize-o para aplicar o truque das "Ondas de Choque Destruidor" (Leia mais sobre o Bracelete do Poder na página 12).



- Alex Kidd — com ele, você ganha uma vida extra.
- O Fantasma — Ele tentará dominá-lo e assumir sua personalidade. Portanto, fique longe dele!

- A Caixa da Caveira — Fará Alex ficar nervoso.

- A Caixa Cor-de-rosa — Em seu interior há um importante segredo.

- A Caixa da Caveira Cor-de-rosa — Pule-a, senão um fantasma sairá dela para agarrá-lo!

A Esfera Telepática

Esta esfera miraculosa permite que você leia o pensamento das outras pessoas. Ela lhe será valiosíssima, principalmente quando estiver jogando o Jogo da Pedra/Papel/Tesoura.

A Loja

Sempre que você vir à loja, não perca a oportunidade de adquirir alguns itens. A loja apresenta muitas coisas úteis que você pode comprar com o conteúdo do Saco das Moedas de Ouro.

Como entrar na loja

• Coloque Alex na frente da porta da loja, e aperte o BOTÃO DIRECIONAL para cima.

Como fazer compras na loja

• Aperte o BOTÃO 1, salte e toque o item que você deseja.

O que você pode comprar na loja

• Pó mágico — 100 ⊎

Este pó faz você ficar invisível e permite que manobre entre os inimigos. Porém, não se esqueça de que o poder mágico do pó dura pouco tempo.

O Bracelete do Poder — 100 ⊎

Use este bracelete para criar as "Ondas de Choque Destruidor", um truque antigo e poderoso da arte marcial Shellcore.

OBSERVAÇÃO: O bracelete desaparece assim que você perde uma vida ou quando entra em um novo *lugar*. Além disso, o bracelete *não* pode ser usado na água.

Alex Kidd — 500 ⊎

Você pode literalmente comprar uma nova vida para você mesmo!

Bengala Voadora — 120 ⊎

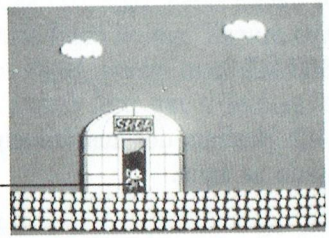
Ela lhe dará tanto poder psíquico que você conseguirá voar, de fato, por um tempo limitado.

Cápsula Mágica A — 100 ⊎

Quando estiver precisando desesperadamente de auxílio, lance esta cápsula e oito de seus amigos aparecerão como por encanto.

Cápsula Mágica B — 120 ⊎

Ao lançar esta outra cápsula, você cria uma barreira ao seu redor que o protegerá dos inimigos.



Motocicleta Sukopako — 200 ₩
Além de ser veloz, também pode quebrar grandes pedras. Mas, *não* pode entrar na água e nem andar de marcha a ré.

Para acelerar a motocicleta
• Aperte a SETA DA DIREITA

Para desacelerar a motocicleta
• Aperte a SETA DA ESQUERDA.

Para Saltar com a motocicleta
• Aperte o BOTÃO 1.

Peticopter — 200 ₩
Parece um helicóptero e é equipado com míssil

Para pilotar o Peticopter
• Utilize as SETAS.

Para aceletar o Peticopter
• Aperte o BOTÃO 1.

Para disparar o míssil
• Aperte o BOTÃO 2.

OBSERVAÇÃO: Nenhum dos itens adquiridos na loja pode ser usado na água.

A Lancha Suisui

Ao chegar ao rio, você verá uma lancha especial, de alta velocidade, que pode ser usada para atravessá-lo.

Para acelerar a lancha
• Utilize a SETA DIREITA.

Para desacelerar a lancha
• Utilize a SETA DA ESQUERDA.

Para disparar o míssil
• Aperte o BOTÃO 2

OBSERVAÇÃO: No *lugar* onde se situa o rio, os blocos que você *não* conseguirá destruir são de cor vermelha.

Um jogo dentro do jogo

Toda vez que encontrar Janken ou algum de seus seguidores, você os desafiará para três jogos Pedra/Papel/Tesoura.

Eis como funciona esse jogo: Papel é mais forte do que Pedra, porém mais fraco do que Tesoura. A Tesoura é mais forte que o Papel, porém mais fraca do que a Pedra. A Pedra é mais forte que a Tesoura, contudo mais fraca do que o Papel.

Você e seu adversário escolhem, ao mesmo tempo, um dos três (Tesoura, Papel ou Pedra). Quem fizer a escolha mais forte, ganha.

Para fazer a escolha (Pedra, Tesoura ou Papel)
- Use o BOTÃO DIRECIONAL para cima ou para baixo enquanto a música estiver tocando.

Para iniciar o jogo seguinte
- Aperte o BOTÃO INÍCIO.

Se perder um dos três jogos, ALEX se transformará em pedra e você perde uma vida.

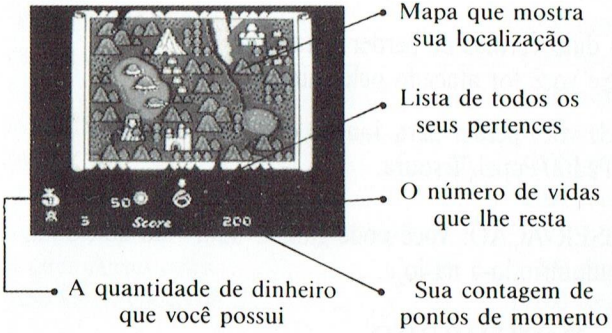
Se ganhar pelo menos dois jogos, você prossegue rumo ao *lugar* seguinte.

Mantenha o controle da situação

Em razão da diversidade de lugares de Miracle World e dos inúmeros objetos que pode pegar ou comprar, você necessita de um sistema para manter o controle da situação. Por isso, terá acesso a uma subimagem que lhe dá todas as informações num *instante*.

Para acionar a subimagem: aperte o BOTÃO PAUSA.

São estas as informações da subimagem:



Para selecionar itens da subimagem:
Aponte a seta branca da tela para o item desejado, utilizando as SETAS do Botão de Direção, e aperte o BOTÃO INÍCIO. Para voltar à imagem dos Onze Lugares com o item selecionado, aperte o Botão PAUSA.

OBSERVAÇÃO: Você *não* pode ter acesso à subimagem enquanto estiver na loja ou jogando o jogo da Pedra/Papel/Tesoura.

Tente outra vez

No início de cada jogo você recebe três vidas. Se perder todas elas, o jogo acaba.

Há duas formas de perder uma vida:

1. Se você for atacado pelo inimigo.
2. Se você perder para Janken dois dos três jogos Pedra/Papel/Tesoura.

OBSERVAÇÃO: Você pode ganhar uma vida adicional, adquirindo-a na loja.

A pontuação

Os pontos que ganhar, derrotando diferentes inimigos, são somados para formar sua contagem final. Veja como você conquista os pontos.

Se destruir um:

PÁSSARO-MONSTRO	200 pontos
RÃ-MONSTRO	200 pontos
ESCORPIÃO	200 pontos
PEIXE-VOADOR	200 pontos
PEIXINHO-VENENOSO	200 pontos
PEDRA ROLANTE	200 pontos
MORCEGO	400 pontos
MACACO	400 pontos

HOPPER	400 pontos
PEIXE-ASSASSINO	400 pontos
CAVALO-MARINHO	400 pontos
MERMAN	600 pontos
OX	600 pontos
CRIZZLY BEAR	800 pontos
RICE BALL	1.000 pontos
POLVO	4.200 pontos
PARPLIN	2.000 pontos
CHOKKINA	2.000 pontos
GOOSEKA	2.000 pontos
Se atingir diretamente na cabeça, qualquer um dos três últimos acima:	200 pontos
JANKEN, O GRANDE	10.000 pontos

Dicas úteis

O segredo para saltar e para golpear o inimigo é sempre aguardar o momento certo.

Agarre todos o sacos de moedas que puder. Desse modo estará habilitado a comprar muitos itens na loja.

Não se esqueça de comer a RICE BALL (Bolo de Arroz) no fim de cada *lugar*. Além de lhe fornecer energia, ele vale 1.000 pontos.

Não tente atacar a *FLAME* (chama), pois ela é, simplesmente, invencível. Evite-a a qualquer custo!

SEGA®

REPRESENTANTE
EXCLUSIVO
ECOFILMES
S. JOÃO DA MADEIRA